Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti** Promena kvota

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 22.3.2021 | 1.0 | Inicijalna verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
| 5.6.2021 | 1.1 | Finalna verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc69299429)

[1.1 Rezime 4](#_Toc69299430)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc69299431)

[1.3 Reference 4](#_Toc69299432)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc69299433)

[2. Scenario upotrebe Slot-a 4](#_Toc69299434)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc69299435)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc69299436)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#_Toc69299437)

[2.4 Preduslovi 4](#_Toc69299438)

[2.5 Posledice 5](#_Toc69299439)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe Slot-a, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

1.4 Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

2. Scenario upotrebe Slot-a

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik igra Slot.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik bira ulog.
2. Započinje igru klikom na ručicu slot mašine.
3. U zavisnosti od rezultata na ekranu korisnik gubi ulog, ili mu se uvećava stanje na računu.

Proširenja

3.a Korisnik nije uneo ulog.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

.2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

2.3 Posebni zahtevi

Ovu funkcionalnost treba realizovati u najranijim fazama implementacije, jer ostatak sistema zavisi od ove funkcionalnosti.

2.4 Preduslovi

Da bi korisnik mogao da igra Slot mora biti prijavljen kao korisnik.

2.5 Posledice

Tekuća vrednost tokena korisnika će se ažurirati u bazi podataka u zavinosti od ishoda događaja.